Project Javascript Quiz

Teamnaam: Awesome

Team: Roy Springer

Cohort: 2020

Klant:

Versie: 1.0

Datum: 8-7-2020

Behoefteanalyse

ROC Mondriaan | Den Haag

2020

# Inhoud

[Inhoud 1](#_Toc45091997)

[1 Inleiding 2](#_Toc45091998)

[2 Missie van de klant 2](#_Toc45091999)

[3 Huidige situatie 2](#_Toc45092000)

[4 Gewenste situatie 2](#_Toc45092001)

[5 Het product 2](#_Toc45092002)

[5.1 Product eisen 2](#_Toc45092003)

[6 Doelgroep(en) 2](#_Toc45092004)

[7 Projectdoelstelling(en) 2](#_Toc45092005)

[8 Bijlage: Uitwerking Interview Klant 2](#_Toc45092006)

# Inleiding

Henk de Vries eigenaar van Café de Schuur heeft contact met ons gezocht voor het ontwikkelen van een web applicatie. Wij hebben met Henk om tafel gezeten om in kaart te brengen wat nu precies de behoefte is van de klant. Vanuit dat gesprek is dit document samengesteld waarmee we alles zo goed mogelijk op papier hebben gezet. Met dit document wordt de missie van de klant geschetst de huidige en gewenste situatie. Ook proberen we zo goed mogelijk het product met de product eisen te beschrijven en vervolgens wordt de doelgroep van de web applicatie beschreven en als laatste de project doelstellingen.

Dit document vormt de basis van de start van het bouwen van de webapplicatie, mocht er aan de hand van dit document nog aanvullingen zijn of onduidelijkheden dan zien we de reactie tegemoet zodat beide partijen weten waar ze aan toe zijn voorafgaande van het ontwikkelen van deze webapplicatie.

# Missie van de klant

Uit het interview met de klant is naar voren gekomen dat de klant op een aantal dagen in de week minderopbrengst maakt dan gewild. Hiervoor heeft de klant een oplossing bedacht namelijk een PubQuiz. Echter is deze quiz nogal van een oude tijdperk en wordt alles handmatig nagekeken en met pen en papier gemaakt.

De missie van de klant is deze oude PubQuiz in een nieuw jasje te gooien en de PubQuiz te digitaliseren zodat een hoop werk geautomatiseerd worden en de PubQuiz beter verloopt.

# Huidige situatie

De klant is een café eigenaar en maakt een aantal dagen in de week minder opbrengst dan verwacht. Hiervoor heeft de klant een oplossing bedacht om klanten naar zijn Café te krijgen namelijk een PubQuiz. De klant houdt op de dagen dat er minder omzet wordt gedraaid een PubQuiz waarmee de Café bezoekers prijzen kunnen winnen.

De huidige PubQuiz die de klant nu uitvoert is veel al met papier en pen waarbij de spelers vragen kunnen invullen. Het nakijken hiervan gaat langzaam en bovendien is niet ieder zijn handschrift even mooi wat het nakijken ook niet bevordert.

# Gewenste situatie

De klant wil af van het pen en papier gebruik in deze digitale tijdperk. Alle spelers hebben tegenwoordig wel een mobiel opzak. Deze wil de klant gaan inzetten om zo de spelers de PubQuiz te laten spelen. De PubQuiz bestaat uit 10 vragen waarbij de spelers de vragen kunnen invullen en ze mogen terug om de vragen aan te passen. Als laatst kan de vragenlijst worden ingeleverd en wordt de PubQuiz direct nagekeken.

# Het product

De klant wil een quiz applicatie waarin 10 vragen staan. Hij wilt dat de gebruiker een multiple choice vraag te zien krijgt en dat de gebruiker kan klikken op de 4 verschillende antwoorden. Ook wilt de klant dat de gebruiker terug kan gaan om zijn antwoorden terug te kunnen bekijken en de gebruiker de mogelijkheid te geven dat hij zijn antwoord kan aanpassen. Zodra de gebruiker tevreden is met alle antwoorden die hij heeft ingevuld kan de gebruiker op inleveren drukken en een overzicht bekijken.

## Product eisen

De volgenden eisen heeft de klant genoemd in het klantinterview:

* De quiz moet bestaan uit 10 vragen.
* De vragen moeten multiple choice zijn waaruit de gebruiker kan kiezen.
* De gebruiker moet zijn antwoorden kunnen insturen zodat het automatisch nagekeken wordt.
* De quiz moet automatisch worden nagekeken.
* De gebruiker kan terug in de quiz om zijn antwoorden aan te kunnen passen.
* De gebruiker kan een overzicht inzien direct na het leveren van de antwoorden.

# Doelgroep(en)

De klant heeft aangegeven om deze applicatie te kan inzetten voor mensen die graag pub quizzen spelen. Dit zijn vaak mensen van rond de 30 jaar tot 50. Deze doelgroep gaat vaak op vrijdag avond nog een kroeg in om daar samen te komen en hun algemene kennis te testen.

# Projectdoelstelling(en)

De klant wil een digitale PubQuiz web applicatie binnen 4 weken waardoor het nakijkwerk van de huidige PubQuiz wordt gehalveerd.